

# CinéPhare

## LES ATELIERS JEUNE PUBLIC

Les tarifs :  
1/2 journée : 150 euros (un atelier)  
1 journée : 200 euros  
2 jours : 300 euros

mail : [jeunepublic.cinephare@gmail.com](mailto:jeunepublic.cinephare@gmail.com)  
tél : 06 60 95 52 03

## ATELIER FOND VERT (en Co-production avec

Durée de l'atelier : 2h  
Jauge max : 15 enfants

Découvrez les trucages au cinéma grâce au fond vert, un incontournable des effets spéciaux. Les enfants expérimentent en direct en maniant la caméra et en jouant les acteurs. Voler comme Harry Potter, Superwoman ou à bord d'un vaisseau spatial devient possible en quelques secondes.



En pratique :  
Après un petit échauffement physique pour les "futurs" comédiens, présentation de l'effet fond vert au cinéma avec quelques extraits et un petit historique des trucages au cinéma (Méliès, Le voleur de Bagdad, Harry Potter...)  
Ensuite vient le temps d'expérimenter le fond vert avec des images dans l'espace, le ciel, la rue, passer du très grand au très petit etc.



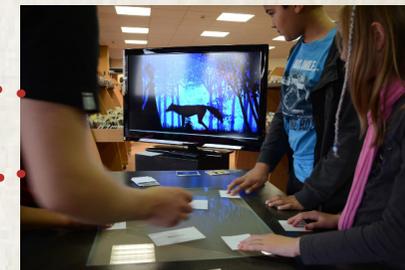
dès  
6 ans

## ATELIER MASH-UP

Durée de l'atelier : 2h à 3h

Jauge max : 15 enfants ou classe demi groupe

Interface d'un nouveau genre, la surface réactive de la table MashUp restaure la dimension tangible du montage audiovisuel, dimension perdue depuis l'avènement du virtuel. Il ne s'agit plus, pour l'utilisateur, d'interagir avec un ordinateur, à l'aide du couple clavier/souris, mais de manipuler physiquement des objets du monde réel, des cartes en l'occurrence, et de laisser les mains et la matière guider la pensée créatrice.



En pratique :

La table mash-up est un outil qui tourne depuis quelques temps déjà avec CinéPhare. Des "corpus" ont été construits depuis sur des thématiques différentes : Fantômes et monstres au cinéma, images d'archives bretonnes, le polar, etc. Il est possible de créer des corpus à votre demande sur une thématique de votre choix.

## ATELIER DÉCOUVERTE DE L'ANIMATION

Durée de l'atelier : de 1h30 à une journée

Jauge max : 10 enfants

Découvrez les prémices du cinéma avec les jeux optiques tels que le thaumatrope, praxinoscope ou le folioscope avec la malette des jeux optiques puis expérimentez l'animation en papier découpé ou en volume devant la caméra.



En pratique :

L'atelier peut s'adapter en fonction de l'âge des participants. Il peut être une simple découverte des jeux optiques ou aller plus loin et proposer la réalisation d'une très courte séquence animée en volume ou papier découpé.

Le montage de la séquence et du son peu-

dès  
8 ans

dès  
5 ans

# Cinéphare

## LES ATELIERS JEUNE PUBLIC

Dans le cadre de sa mission jeune public Cinéphare vous propose tout au long de l'année des ateliers. Tous sont adaptables à votre programmation et peuvent faire l'objet de modifications selon vos attentes et votre public. Tarif en fonction de la durée.

mail : [jeunepublic.cinephare@gmail.com](mailto:jeunepublic.cinephare@gmail.com)  
tél : 06 60 95 52 03

## ATELIER OMBRES ET LUMIERE

Durée de l'atelier : 2h  
Jauge max : 15 enfants

dès  
5 ans

Viens fabriquer des personnages en papier découpé pour leur donner vie ensuite dans un petit théâtre de jeu d'ombre et découvrir ainsi les prémices de la lanterne magique et du cinéma animé.

Séance suivie d'une projection d'un film de Michel Ocelot ou des courts-métrages de Lotte Reiniger. En 1926, Lotte Reiniger crée avec **Les Aventures du Prince Ahmed** un des premiers longs métrages d'animation de l'histoire. Entièrement conçu de silhouettes de papier découpé évoluant sur des fonds colorés, le film nous propulse dans un monde magique où s'affrontent les forces du bien et du mal.



Un atelier qui peut aussi accompagner le dernier film de Michel Ocelot, **Le pharaon, le sauvage et la princesse** en sortie nationale le 19 octobre chez Diaphana.

Les films de Lotte Reiniger sont distribués par Carlotta.

## ATELIER PIXILATION

Durée de l'atelier : 2h  
Jauge max : 15 enfants

dès  
4 ans

Découvrir l'animation en s'essayant à la pixilation : voler, sauter, marcher sans bouger, avoir les yeux plus gros que le ventre. Cet atelier fait appel à l'imagination et permet de tout inventer avec des objets mais aussi en transformant l'acteur en marionnette articulée. En décomposant les gestes et en inventant des situations, les jeunes découvrent les enjeux du cinéma d'animation.

L'atelier est accompagné par un programme de courts métrages en pixilation mais il est possible d'adapter l'atelier à vos séances.



## ATELIER STOP MOTION Co-production avec

Durée de l'atelier : 1h30 - 2h  
Jauge max : 12 enfants

Un plateau de tournage de film d'animation installé dans la salle de cinéma et c'est parti ! Apprend l'animation image par image dans un décor prêt à accueillir tes personnages. Fabrique, invente une histoire avec quelques morceaux de pâte-à-modeler. Découvre une exposition autour de la création d'un film en stop-motion.

GROS PLAN  
QUIMPER CINEMA  
[www.gros-plan.fr](http://www.gros-plan.fr)

dès  
4 ans



L'atelier peut accompagner les séances du film **Les démons d'argile** (sortie le 21 septembre) ou **Le chameau et le meunier** à la même date.

Ne manquez pas le film **Interdit aux chiens et aux italiens** d'Alain Ughetto sortie le 25 janvier 2023 chez Gebeka.



# CinéPhote

“Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l’image animée - Diffusion 15-25ans”



## ATELIER MACHINIMA

Durée de l’atelier : 1 à 2 jours

Jauge max : 8 jeunes

dès  
13 ans

Le terme “Machinima” est la contraction de trois mots : Machine – Animation – Cinéma. Il s’agit probablement de la forme la plus aboutie liant à la fois le cinéma et le jeu vidéo. Le machinima est une technique qui repose sur un concept assez simple : la création d’un film à partir d’un univers virtuel, comme celui d’un jeu vidéo. Après une courte phase de jeu, les participant.e.s à l’atelier sont amenés à écrire et inventer une histoire. Il ne s’agit plus alors de filmer les séquences, mais d’aller les chercher dans les jeux vidéos pour servir cette nouvelle narration cinématographique. Après l’acquisition des images, les participant.e.s travailleront le montage des images et sons pour finaliser leur court-métrage.

Deux jeux vidéos nous serviront pour le moment à cet atelier : Red Dead Redemption II et Les Sims. Il est possible que les jeux changent au cours de l’année.



### En pratique :

Une salle avec l’accès à un écran pour un vidéoprojecteur ou la salle de cinéma pour connecter la console de jeu au projecteur numérique. Le montage et le travail d’écriture peuvent se faire dans une salle annexe.

## SOIRÉE RÉTRO-GAMING

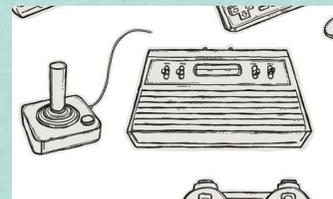
Durée de l’atelier : 2 à 3h en salle mais l’atelier peut s’adapter au projet de la salle

Jauge max : séance ouverte au public

dès  
8 ans

Qui n’a jamais rêvé de découvrir les jeux vidéos en salle de cinéma ? L’idée est de faire découvrir à différents publics la salle de cinéma à travers le jeu vidéo et inversement. Faire de la salle de cinéma un lieu ouvert aux nouvelles pratiques des jeunes mais aussi de proposer un moment d’échange et de découverte. Cinq consoles peuvent être proposées : de la vieille Nintendo à la réalité virtuelle avec le casque Oculus Quest 2.

Chaque soirée doit être accompagnée d’une séance cinéma, quelques suggestions de films : Ready Player one, Belle, Summer Wars, Free Guy, Scott Pilgrim,



## ATELIER GRATTAGE PELLICULE - Projecteur 35mm en votre possession

Durée de l’atelier : 2h30

Jauge max : 12 à 15 jeunes

Réaliser un film sans caméra ? C’est possible en grattant de la pellicule. Les enfants découvrent les principes de l’animation image par image au contact de la pellicule. C’est aussi un moyen de découvrir la projection en salle, qu’elle soit argentique ou numérique). En première partie, je propose de diffuser Jeux d’images, un programme de courts de Norman MacLaren - 48 minutes)



# Cinéphare

## LES ATELIERS 15-25 ANS

mail : [jeunepublic.cinephare@gmail.com](mailto:jeunepublic.cinephare@gmail.com)

tél : 06 60 95 52 03

## REALISATION DE PASTILLES VIDEO / FILMS REPERTOIRES ET FILMS D'ACTUALITES

Jauge max : 5 à 10 jeunes

Réalisation de pastilles de présentation de films proposés dans le cadre de la saison répertoire Cinéphare mais aussi quelques films d'actualité.

Différents groupes, de 3 à 6 jeunes, seront constitués sur le territoire.

La pastille introduit le film. Elle donne envie de découvrir le film en apportant au spectateur des informations utiles pour une lecture plus riche.

Elle ne fait en général pas plus de 3 minutes et joue sur le rythme et sur différentes techniques du cinéma. On peut par exemple "suéder" une scène emblématique du film plutôt que de passer l'extrait, on peut choisir de faire une voix-off ou plutôt montrer celui qui commente.

Cet atelier est un outil de médiation pour et par les jeunes. Ils deviennent des ambassadeurs de la salle et des films qu'ils présentent.

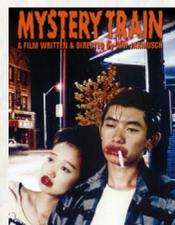
## L'ATELIER DANS TOUTES SES ETAPES

1 – Découverte du film en salle avec le groupe de jeunes puis discussion autour du film.

2 – Analyser le film, s'informer sur le travail du réalisateur-trice. Quelles infos seraient pertinentes à donner ? 2H à 3h

3 – Réalisation de la pastille. Quelle mise en scène ? Présentation dans la salle de ciné ? Etc.  
2h d'écriture  
4h de tournage  
3h de montage

4 - Projection en salle de la pastille avant les projections en salle dans tout le réseau Cinéphare.



## LE SON DU FILM A DISPARU

Durée de l'atelier : 2h

Jauge max : 15 enfants ou classe demi groupe

Le son du film a disparu ! Viens nous aider à le retrouver ou le fabriquer toi-même. A partir de 5 ans. A partir d'extraits de films, les enfants créent les bruitages et tous les sons du film.



En pratique :

Avec différents objets du quotidien, les jeunes doivent reconstituer une ambiance sonore. Quelques instruments de musique, des objets variés et parfois inattendus, ils découvrent en peu de temps le travail de synchronisation et l'importance du son dans un film.

## ATELIER AUDIODESCRIPTION

Durée de l'atelier : de 2H à 4H

Jauge max : 10 jeunes

L'audiodescription est un moyen de partager une œuvre cinématographique. Elle permet de sensibiliser les participants au handicap visuel et de favoriser la rencontre entre publics voyants et non-voyants. En se posant la question de la description, les participants sont amenés à analyser finement l'image et le son du film mais aussi son sens.

L'atelier audiodescription commence par un travail d'analyse sur le film ou sur la séquence que les participants vont décrire. Une fois les images bien comprises, l'écriture peut débuter. Des aller-retours permanents avec le film sont nécessaires, car il faut à la fois être très précis dans la description et réfléchir à la façon dont la voix qui va lire l'audiodescription peut s'intégrer aux autres sons du film.

L'audiodescription peut être enregistrée en voix-off par les participants. Elle peut aussi être lue en direct lors d'une projection publique en salle de cinéma ou même chuchotée à l'oreille d'un spectateur.

**Vers la lumière**, film de fiction japonais de Naomi Kawase sorti en 2017, aborde la question de l'audiodescription à travers l'héroïne, qui est audiodescriptrice et travaille avec un groupe de personnes malvoyantes.

dès  
8 ans